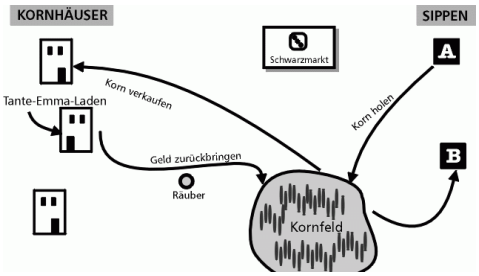


INVIATO DA
Markus.Sigrist

ON
03/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Zia Emma e i raccoglitori di grano



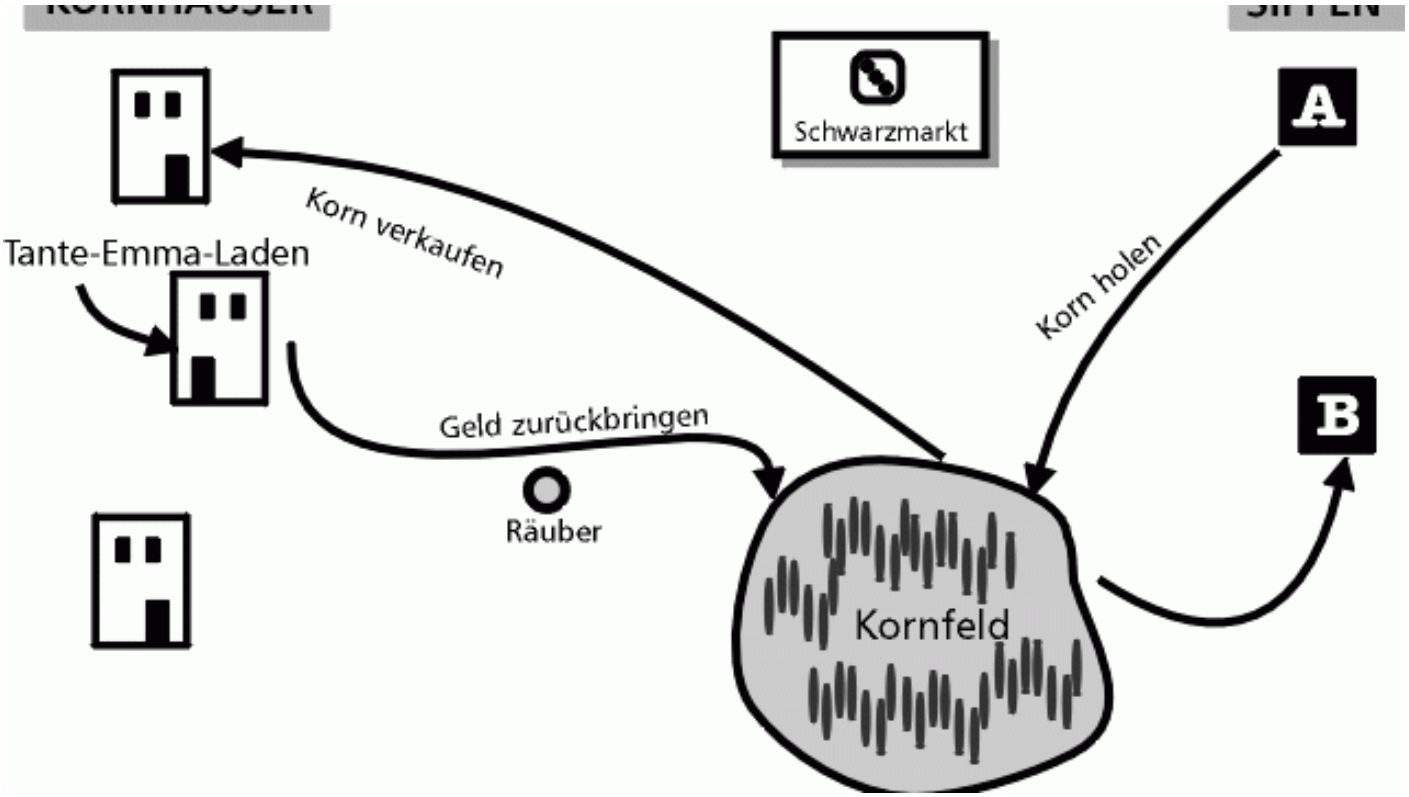
Si tratta della storia di Giuseppe nella Genesi 41

Preistoria

Il Faraone fece strani sogni di 7 mucche grasse e 7 mucche magre. Vide anche 7 spighe di grano grasse e 7 spighe di grano magre. Quelle magre divoravano quelle grasse. Questo strano sogno del Faraone lo turbò molto. Molti dei suoi consiglieri cercarono di interpretare il sogno, ma nessuno sapeva cosa significasse. Allora il coppiere del Faraone si ricordò di Giuseppe, che aveva interpretato correttamente un sogno anche per lui in prigione.

Così il Faraone mandò a chiamare Giuseppe e gli raccontò i suoi sogni. Giuseppe iniziò quindi a interpretare il sogno con l'aiuto di Dio. Le 7 vacche grasse significavano 7 anni buoni con un grande raccolto. Le 7 vacche magre significavano il contrario: 7 anni cattivi con carestia.

Il faraone nominò Giuseppe responsabile di tutto l'Egitto per costruire i granai e fare le provviste necessarie per i 7 anni di carestia. Giuseppe ordinò quindi al popolo di raccogliere il grano e di venderlo ai granai.



Spiegazione

I giocatori sono divisi in due gruppi. Entrambi i gruppi hanno il compito di raccogliere il grano nella terra d'Egitto durante i "7 anni buoni". Il grano viene raccolto nel campo di grano. ci sono diversi tipi di grano (diversi colori di caramelle). (diversi colori di dolci). Questo grano deve essere portato alle case del grano. I granai pagano i giocatori per il grano. Ogni granaio ha orari di apertura diversi, prezzi variabili (massimo 5 monete) e acquista diversi tipi di grano (3 tipi di grano su 5). **L'obiettivo dei giocatori è raccogliere più denaro possibile per comprare grano sufficiente per i "7 anni cattivi"**.

Purtroppo, nella zona c'è anche un ladro che attacca i giocatori e ruba i loro soldi (non il grano). Se il ladro tocca un giocatore, questi deve arrendersi e consegnare tutti i suoi soldi al ladro.

Poiché nel gioco c'è molto denaro, si forma anche un mercato nero. Al mercato nero i giocatori scambiano grano e denaro. Si possono fare scommesse o qualsiasi altro tipo di scambio. (ad esempio lancio di dadi, forbici/pietre/carta....)

Compito aggiuntivo

Come compito aggiuntivo, è necessario acquistare un regalo per Giuseppe nel negozio all'angolo (granaio centrale). Questo regalo può essere scelto da una lista nel negozio all'angolo, oppure può essere inventato e la zia Emma lo vende a un prezzo (alto). Questa parte del gioco non è affatto obbligatoria ed è intesa più come uno scherzo.....

Scala

Minimo 3 (1 brigante, 2 granai)

Ideale 5 (1 rapinatore, 1 capo gioco/supervisore del mercato nero, 3 granai)

Tempo di gioco

1 ora

Materiale

- Nastro adesivo
- Grano (sugus, dolci nuziali)
- Monete
- Dadi per il mercato nero o simili
- materiale aggiuntivo per decorare i negozi
- eventualmente un elenco degli orari di apertura
- Poster per i tipi di cereali (quali colori vengono acquistati)
- "Cartello "Aperto/chiuso
- Elenco dei compiti aggiuntivi

Tante Emma und die Kornsammler.pdf

Fonte di riferimento

Immagine di copertina: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Idea di gioco: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorie
Fede e ispirazione

Tag
Biblico
La storia
Josef
Genesi
Antico Testamento

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Storia
Persona

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/zia-emma-e-i-raccoglitori-di-grano